



THE UNIVERSITY *of* EDINBURGH

Edinburgh Research Explorer

Musiques Populaires en Regime Numerique

Citation for published version:

Prior, N 2012, 'Musiques Populaires en Regime Numerique: Acteurs, Equipements, Styles et Pratiques', *Réseaux - Communication - Technologie - Société*, vol. 2, no. 172, pp. 66-90.
<https://doi.org/10.3917/res.172.0066>

Digital Object Identifier (DOI):

[10.3917/res.172.0066](https://doi.org/10.3917/res.172.0066)

Link:

[Link to publication record in Edinburgh Research Explorer](#)

Document Version:

Early version, also known as pre-print

Published In:

Réseaux - Communication - Technologie - Société

Publisher Rights Statement:

© Prior, N. (2012). Musiques Populaires en Regime Numerique: Acteurs, Equipements, Styles et Pratiques. *Réseaux*, 2(172), 66-90. 10.3917/res.172.0066

General rights

Copyright for the publications made accessible via the Edinburgh Research Explorer is retained by the author(s) and / or other copyright owners and it is a condition of accessing these publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

Take down policy

The University of Edinburgh has made every reasonable effort to ensure that Edinburgh Research Explorer content complies with UK legislation. If you believe that the public display of this file breaches copyright please contact openaccess@ed.ac.uk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



Réseaux, 30: 172, 2012: 67-90.

**MUSIQUES POPULAIRES
EN REGIME NUMERIQUE : ACTEURS,
EQUIPEMENTS, STYLES ET PRATIQUES**

Nick PRIOR

Dans l'article qui suit, j'aimerais exposer quelques pistes d'études des enjeux supposés que soulèvent les débats autour de la numérisation du secteur musical, y compris les problèmes et controverses qui ressortent de l'examen minutieux de pratiques de production en pleine évolution. Mon objectif est d'enquêter sur le terrain mouvant des musiques populaires à un moment où ces dernières sont ébranlées par le bouleversement des technologies numériques, leur élaboration et leur utilisation. J'aimerais en particulier indiquer comment nous devons modifier notre conception des structures et de la culture des musiques populaires si nous voulons analyser avec précision les évolutions survenues après les années 80 au sein de sociétés hypermodernes mondialisées. C'est pourquoi j'aborderai quelques-unes de ces questions via une analyse du numérique en musique, pour examiner ensuite les quatre secteurs clés où les changements se sont faits le plus nettement ressentir – à savoir les secteurs partiellement imbriqués des acteurs, des équipements, des styles et des pratiques.¹

L'objectif général de cet article est donc d'attirer l'attention du lecteur sur ce qu'on peut appeler le « régime numérique », les transformations qu'il implique et les éléments de continuité qu'il maintient au niveau de la production musicale. Il s'agit également de présenter les principaux travaux et concepts concernant la question des pratiques numériques dans le contexte des musiques populaires. Plus précisément, cet article s'intéressera au traitement de la médiation numérique de la *production* musicale par les universitaires (principalement britanniques) dans une période où cette problématique intéressait beaucoup moins ces universitaires que le piratage, les partages de fichier et le téléchargement (Kretshmer, 2005; Marshall, 2004).

Ce n'est à l'évidence pas là un exercice bien facile. On se heurte en effet à toute une série d'obstacles lorsqu'on défriche le terrain de l'analyse du numérique. Premier souci, et c'est tout particulièrement vrai au Royaume-Uni et aux Etats-Unis, l'étude des musiques populaires est quelque peu entravée par le culte des années 50 et 60 (Jones, 1992; Bennett *et al*, 1993; Peterson, 1990). D'une certaine façon, vouloir écrire sur les musiques populaires actuelles (numérisées ou non) revient à prendre l'époque à rebrousse-poil, et ceci notamment en raison d'un discours dominant bien spécifique, fondé sur le rock et obnubilé par des notions de virtuosité, de mouvements contre-culturels et d'instruments analogiques. Jusqu'à récemment, les cursus universitaires sur les musiques populaires étaient très orientés et n'abordaient que l'époque classique du rock, une tendance que certains écrits fondateurs ont contribué à mettre en place (Frith, 1978). Il

¹ Le présent article s'inspire de travaux préliminaires exposés dans trois articles publiés dans *New Formations* (Prior, 2008a), *Information, Communication and Society* (2008b) et *Handbook of Cultural Sociology*, John R. Hall, Laura Grindstaff et Ming-cheng Lo (eds), Routledge, 2010 (Prior, 2010). C'est la version écrite d'une communication proposée lors d'un séminaire ANR intitulé « Le travail artistique en régime numérique » à l'Institut des Sciences Sociales et du Travail à Paris, en juin 2010 et lors d'une conférence bénéficiant du soutien du programme ANR intitulée « *Artistic Work and Creativity in the Digital Era* » à l'université d'Avignon en mai 2011. Je remercie les participants et les organisateurs, en particulier Philippe Le Guern, de m'avoir donné l'occasion de présenter ce travail, ainsi que les deux collègues qui ont relu cet article pour leurs commentaires avisés.

peut s'avérer délicat de s'appuyer sur ces travaux car certains des concepts utilisés sont conçus tout spécialement pour l'étude de groupes où les guitares dominent et de sous-cultures d'une jeunesse en rébellion (Hebdige, 1979). Le défi est donc de dépasser ces travaux traditionnels sur la musique rock et d'essayer de mener une sorte d'analyse contemporaine des musiques populaires exposées aux changements sociotechniques.

Deuxièmement, se pose le problème du battage médiatique. Comment se préserver de l'idée par trop utopiste selon laquelle tout ce qui est numérique est « révolutionnaire », sans non plus insinuer que rien n'a changé? Identifier un changement, c'est toujours s'exposer à l'hyperbole, et les nouvelles technologies nous en fournissent le meilleur exemple : leur pouvoir de transformation est souvent exagéré comme si la numérisation représentait « l'année zéro » de l'histoire de la musique populaire. Il nous incombe assurément de prouver que le système du droit d'auteur au sein de l'industrie musicale traditionnelle, l'architecture des grands groupes de média et la logique capitaliste qui les sous-tend sont demeurés globalement en l'état même s'ils ont dû faire quelques efforts d'adaptation. Par ailleurs, admettre que *rien* n'a changé est exactement l'erreur commise par les grandes compagnies centralisées, dépassées par les nouveaux usages (et mésusages) des technologies numériques que les artistes et les consommateurs promeuvent. En bref, le problème est de savoir comment prendre en compte ces transformations sans les surévaluer, comment respecter la continuité historique tout en repérant les variations.

Un troisième écueil (qui concerne toutes les études sur la technologie) est d'éviter les arguments déterministes posant comme hypothèse que la technologie aurait une puissance indépendante de la dimension sociale. Il n'y a bien sûr rien là de très nouveau. Les spécialistes des sciences humaines travaillant sur la technologie ont de fait et depuis longtemps abandonné l'idée selon laquelle celle-ci serait une force autonome de changement. Des travaux majeurs dans le domaine des Sciences et Technologies ont démontré tout au contraire que le social et la technique étaient toujours indissociables (MacKenzie et Wajcman, 1999). Dans cette hypothèse, nous ne pouvons séparer la technologie des divers intérêts sociaux, politiques ou économiques qui modèlent sa présence dans la société, la financent, la commercialisent et en font la promotion (Bell, 2006; Kleinman, 2005). Nous ne pouvons pas non plus émettre l'hypothèse que la technologie n'a d'autre sens que sa fonctionnalité technique.

Pourtant, dans les cursus universitaires sur les musiques populaires, l'idée que la technologie a un réel *impact* sur la musique ou la *transforme* est un point de vue qui demeure relativement répandu. Par exemple, encore de nos jours, les manuels portant sur les musiques populaires souscrivent souvent à une forme de déterminisme flou selon lequel les inventions technologiques ont pour seule fonction d'engendrer de nouveaux styles ou de nouvelles pratiques, et ne proposent pas de réfléchir au fait que ces transformations sont toujours dans le même temps synonymes d'acclimatation et d'adaptation des individus. En fait, l'histoire de la musique regorge d'exemples intéressants de détournements qui affectent l'usage, la fonction ou la signification des technologies.²

² On peut simplement noter que la platine était tout à fait approprié au *scratching*, que les effets *feedback* et distorsion ont été inventé par hasard et que la naissance de l'*acid house* est

Tout cela justifie l'usage du terme « régime numérique », car le numérique est en effet bien plus qu'un simple terme technique désignant des systèmes structurés. Le numérique, c'est une multitude de discours, d'objets, de techniques, de pratiques qui gravitent autour d'une dépendance grandissante envers des systèmes informatiques complexes. Le terme « régime » est utilisé dans le sens de configuration peu structurée d'éléments, moins rigide que les termes « institution » ou « époque », mais englobant des éléments à la fois matériels et immatériels ayant suffisamment de caractéristiques communes pour produire un effet systémique (Prior, 2008b). Le régime numérique est donc à la fois discours tenus sur le numérique et usages quotidiens de cette technologie.

Le numérique n'est en fait pas qu'une technologie mais un ensemble de significations, d'objets et de pratiques. Il prend forme dans l'agencement d'un monde de plus en plus informatisé et interconnecté et se manifeste au quotidien au travers de nos comportements et de nos modes relationnels. Redisons-le, vouloir extraire l'objet technologique de ces modes relationnels et attribuer à la technologie un pouvoir indépendant, déconnecté de toute activité humaine, de tout savoir ou de toute structure sociale, c'est bel et bien commettre une erreur. Nous devons effectivement reconnaître que l'omniprésence de la technologie numérique est indissociable de l'essor d'une économie capitaliste de marché mondialisée, de plus en plus subordonnée à des pratiques de communication rapides (Lash et Urry, 1994; Thrift, 2005).

La dernière difficulté touche à la périodisation. L'un des problèmes qui se pose lorsque l'on écrit une histoire des technologies électroniques et numériques, c'est la tentation de faire coïncider le numérique avec un monde exclusivement postmoderne, et de construire l'analyse en conséquence. Dans cette perspective, le sampler constitue le dispositif postmoderne par excellence puisqu'il ouvre la voie à l'esthétique de la reproduction et à l'éclectisme stylistique du hip-hop, au moment même où la pop commence à s'épuiser. Toutefois, en tant qu'étiquette, le terme « postmoderne » est bien trop vague et réducteur, non seulement parce qu'il présuppose une rupture complète avec une conception plutôt unidimensionnelle de la modernité, mais aussi parce que, dans son imprécision, il passe par pertes et profits les spécificités de l'économie, du social et de la culture.³

Une méthode plus efficace et précise d'analyse du changement serait d'établir une classification des transformations subies par les *pratiques* de travail et de production, tout en évitant de caricaturer ces changements en

dû à un usage détourné de la ligne de basse du synthétiseur Roland TB-303 (Poschardt, 1998). Affirmer que les technologies musicales déterminent les comportements de quelque façon que ce soit, c'est toujours accorder à la technologie un pouvoir qui plane et s'étend au-dessus de la société.

³ Je m'inspire ici des travaux de Terry Bloomfield (1991) et en déduis que la musique ne respecte pas les contours du modèle postmoderne de la façon escomptée. Affirmer qu'elle le fait serait affirmer que le punk (tout du moins historiquement) appartient à la période postmoderne, alors qu'il entre dans une esthétique de négation moderniste. De la même façon, le mélange des technologies analogiques et numériques donne lieu à toutes sortes de convergence de styles et de pratiques, alors que les discours toujours aussi nombreux sur l'authenticité (moderne) se périment à force de valoriser le rock, la culture DJ et même la musique ultra-numérisée. Rien là de *postmoderne*, si l'on doit prendre ce terme au sérieux comme signifiant une libération des conventions, des pratiques et des modèles de l'époque moderne.

mettant tout dans le même sac. Ainsi, à partir des années 80, des transformations s'opèrent à la fois dans le studio et au niveau de la production, non pas en raison d'un rejet systématique de l'esthétique moderne, mais d'une inflexion plus subtile dans la courbe suivie par la production. J'aimerais par exemple suggérer que les années 1982-1983 ont été fécondes et intéressantes par certains aspects, si on considère la façon dont les musiques populaires ont traversé la période qui a suivi. En effet les changements survenus pendant ces deux années furent déterminants quant à la reconfiguration de la pop qui s'annonçait dans un contexte d'émergence des technologies numériques.

Cela ne signifie pas que les nouvelles technologies créent des mondes musicaux à partir de rien, mais elles ont permis ou facilité l'apparition de nouvelles opportunités. Dans la partie suivante, j'analyserai pourquoi et comment le début des années 80 a su mettre en place tout un ensemble de changements culturels et techniques qui ont posé les bases du régime numérique musical, souvent de façon surprenante, et d'autant plus surprenante d'ailleurs quand on sait que cette période n'est pas réputée avoir été particulièrement favorable aux musiques populaires. En bref, la musique que nous entendons, mais aussi les supports techniques et les périodes d'écoute de cette musique, trouvent en partie leur source dans une époque souvent caricaturée pour ses excès kitsch et sa désespérance politique.

Pourquoi 1983? Les origines de la médiation numérique dans la production musicale

Pourquoi donc cette période du début des années 1980, et plus particulièrement les années 1982 et 1983 ? Tout d'abord parce qu'en matière de production, 1983 a vu l'avènement de plusieurs équipements et procédés musicaux fondamentaux dont l'apparition est emblématique de la mondialisation de l'industrie électronique et notamment de sa migration vers l'Extrême-Orient et l'Asie du Sud-Est (Gregory, 1985). On compte parmi ces nouveaux équipements le Yamaha DX7, premier synthétiseur numérique ayant connu le succès, des boîtes à rythmes à un prix abordable et des logiciels audio grand public. Les micro-ordinateurs comme le Sinclair ZX81, le BBC Micro ou le Sinclair ZX Spectrum sont mis sur le marché dans ces années-là, et établissent la popularité de l'ordinateur de bureau avec moniteurs et interfaces graphiques. Ce n'est pas un hasard si les ventes de Commodore 64, le modèle d'ordinateur le plus vendu au monde toutes époques confondues, décollent à cette même période. Avec sa célèbre puce sonore SID (*Sound Interface Device*), le C64 et son microprocesseur 8 bits génèrent des textures sonores grinçantes typiques, emblématiques d'une industrie des jeux électroniques alors naissante (des sonorités qui, notons-le au passage, ont inspiré un retour aux *chiptunes* et aux logiciels d'émulations pour *homestudio*).

En second lieu, l'année 1983 vit l'apparition de l'interface MIDI (Musical Instrument Digital Interface), un protocole informatique créé par les entreprises japonaises d'électroniques et permettant l'échange de données algorithmiques entre plusieurs instruments (Takehashi, 2002). Les synthétiseurs, boîtes à rythmes et séquenceurs pouvaient par exemple être installés en studio les uns à la suite des autres « en cascade » afin de créer un ensemble numérique hautement synchronisé. Comme le fait remarquer

Théberge (1997), à l'image de la notation musicale classique, le protocole MIDI a séparé le « langage » musical du son généré, l'interface numérique ne fournissant que des données, et les sons correspondants étant reproduits ailleurs. En d'autres termes, le MIDI n'était pas une interface audio en soi mais transmettait des informations : note *on/off*, durée, hauteur, etc. Les conséquences se firent également ressentir sur le jeu des musiciens, non seulement parce que le protocole MIDI séparait le geste du son émis, mais aussi parce que cela permettait aux groupes d'emmener leurs installations de studio en tournée et de reproduire les séquences musicales de leur album en concert. Enfin, la norme MIDI, comme tout langage universel, a permis d'unifier ce qui aurait pu devenir un paysage fragmenté d'instruments de musique, en verrouillant les progrès technologiques qui allaient suivre dans un nouveau cadre paradigmatique d'enregistrement et d'interprétation. Aujourd'hui, la plupart des instruments électroniques et numériques, et même certains instruments analogiques plus anciens comme les guitares et les amplis, sont compatibles avec la norme MIDI, et tous les studios d'enregistrement et les installations informatiques sont par définition équipés de la norme MIDI, ce qui réduit la musique à un flux de données binaires.

Troisième point, 1982 fut l'année de l'introduction des disques compacts (CD) et des platines de lecture adaptées sur le marché – une nouvelle étape dans la longue série des changements de formats qui ont jalonné l'histoire de la musique en modifiant nos modes d'écoute. Mis au point par les sociétés Sony et Philips, le CD pouvait contenir 74 minutes de musique en résolution 16 bits (pour l'anecdote, cela correspond à la durée de la neuvième symphonie de Beethoven). Il est rapidement devenu la norme industrielle du secteur malgré les réticences initiales d'une industrie de la musique alors en pleine crise. A l'image de la norme MIDI, le CD a imposé l'idée que le fichier audio était une unité constituée de données numériques pouvant être stockées, cataloguées, manipulées, et reproduites à l'infini en tronçon de données binaires. Les constructeurs de matériel informatique commercialisant les disques et les platines CD mettaient alors l'accent sur la dimension éternelle, voire immortelle de la musique – le slogan publicitaire était « un son pur et parfait pour toujours » – et au 1^{er} janvier 1983, 800 000 CD avaient déjà été expédiés chez les détaillants. Les ventes de platines CD atteignirent quant à elles les 9 millions en quelques années. Sur le front des consommateurs, il était évident que les amateurs de musique commençaient à remplacer leurs vinyles et leurs cassettes audio par des CD, et Milner remarque que ce phénomène a permis de maintenir la croissance de l'industrie musicale jusqu'en 1997 (Milner, 2009).

Quatrièmement, si les années 1982 et 1983 ont vu l'émergence d'une quantité de normes et de formats numériques au rôle déterminant, qu'en a-t-il été de la musique ? A quoi *ressemblait* cette période, et quel en était la *bande son* ? Eh bien, disons pour commencer que deux des plus grandes productions musicales de notre époque datent de ces années-là. L'une, *Thriller* de Michael Jackson, reste l'album le plus vendu de tous les temps et a fait de Jackson une superstar mondiale. L'autre, *Blue Monday* de New Order, est très largement considéré comme le maxi-45T le plus vendu au Royaume-Uni, et a préfiguré un virage musical vers la *dance* et vers un mode de production électronique. Sur le plan commercial, *Thriller* est probablement l'album qui a remis sur pied, voire sauvé, une industrie musicale moribonde avec ces millions de disques vendus (Inglis, 2006). *Blue Monday* de son côté doit sa renommée à une autre raison peu glorieuse en

terme commercial : les coûts d'impression de la pochette dépassèrent le produit des ventes, et la Manchester's Factory Records fut à deux doigts de faire faillite.

En ce qui concerne la musique grand public, tout du moins au Royaume-Uni, et alors que figuraient dans les *charts* principalement du disco, du funk, du R&B, du rock et des groupes « indé », un courant musical aux accents beaucoup plus ouvertement électroniques est venu se mêler à ce brassage musical avec l'apparition de groupes comme OMD, Soft Cell, Kraftwerk ou The Human League. Le single *Being Boiled* (1982) de ce dernier groupe était par exemple un groove aux accents futuristes, porté par une boîte à rythme et un synthé basse (Reynolds, 2005). En l'espace d'un ou deux ans, tous ces groupes « électro » ont commencé à expérimenter à l'aide de samplers numériques comme le Fairlight CMI, le MIDI et des synthétiseurs numériques.

Cette période voit également l'avènement du clip vidéo, un nouvel outil promotionnel sophistiqué servant de faire valoir visuel. MTV est apparu sur les ondes en août 1981 et a fait des stars de la pop les acteurs d'un spectacle fastueux. Par son montage nerveux et son iconographie branchée, MTV a contribué à faire entrer la musique dans des représentations et des formats artistiques visuels élaborés, tout en faisant du clip un objet commercial déterminant. De fait, on a pu se demander parfois si c'était le clip qui faisait la promotion de la chanson ou bien l'inverse, tant MTV a brouillé les frontières entre l'original et la reproduction, l'authentique et le faux, le direct et l'enregistré (Auslander, 1996). Il est clair cependant que MTV illustre la montée en puissance du processus de médiation des musiques populaires auprès du grand public, dans une période hyper-capitaliste de production et de diffusion. MTV a également ouvert la pop à tout un ensemble de répertoires filmiques et de structures narratives au bénéfice d'une génération majoritairement jeune de consommateurs de plus en plus avertis et insatiables.

Enfin, 1983 fut l'année où ARPANET et les protocoles associés (première manifestation des technologies Internet) sont passés au protocole TCP/IP, permettant la mise en réseau de différents ordinateurs jusqu'ici incompatibles. Ce nouveau protocole était fondé sur les principes de connectivité et de propagation, et permettait donc à tous les réseaux de s'interconnecter. Il n'y avait pas d'administration centrale ou de système de contrôle, et la conception offrait une capacité de 32 « adresses » IP (*Internet Protocol*) de huit bits pour l'identification du réseau, et de vingt quatre bits pour un ordinateur personnel. Aujourd'hui, le Web fonctionne majoritairement avec la suite TCP/IP qui relie différents réseaux d'ordinateurs à différentes adresses IP. En d'autres termes, la structure en réseau d'un Internet mondial fut mise en place en 1983, potentiellement porteuse de profonds bouleversements dans l'organisation, la diffusion et la consommation de la musique.

Aucune de ces avancées n'a bien entendu contribué seule à l'éclosion d'une dynamique nécessaire aux mutations de grande envergure qu'ont connues les musiques populaires. A bien des égards, elles ont reproduit ou accompagné un certain nombre de mécanismes mondiaux naissants qui ouvraient la voie à des sociétés transformées par des technologies de pointe, mises en réseaux, et privilégiant de fait une réorganisation des modalités de production culturelle. Et il n'est pas contestable que la numérisation a accompagné

certaines tournants de l'histoire de la musique pop (de la norme MIDI à Spotify en passant par les fichiers MP3 et les puces SID). Nous pouvons donc avancer que ce que nous entendons aujourd'hui, les lieux et les modes d'écoute des nouvelles musiques, ainsi que ceux qui les produisent, a évolué de façon spectaculaire grâce aux progrès technologiques apparus dans une période que nous pouvons situer entre 1982 et 1983. En bref, une analyse archéologique du régime numérique et de l'infrastructure numérique de la vie musicale contemporaine nous conduirait nécessairement à ces années trop longtemps considérées comme discutables ou quelconques sur le plan de la créativité.

Après cet aperçu historique sur l'avènement du régime numérique, j'aimerais me pencher plus précisément sur certaines de ses répercussions. Je voudrais en particulier montrer dans quelle mesure l'essor du régime numérique nous amène à repenser certaines facettes fondamentales de la production musicale: le statut des musiciens, leur styles, leurs pratiques et la standardisation grandissante des équipements numériques qu'ils utilisent. Même si l'étude de ces points sera inévitablement brève et sélective, l'objectif est de montrer que l'essor du régime numérique nous oblige à réévaluer la classification qui est au fondement même de nos analyses conceptuelles et empiriques.

LES ACTEURS DES MONDES DE LA MUSIQUE

J'ai fait remarquer précédemment que les technologies musicales étaient étroitement liées aux acteurs qui les créent, les commercialisent, les distribuent et les utilisent. Nous parlons donc ici de groupes sociaux ou d'individus, organisés en entités, socialisés de différentes façons, et entrant en interaction avec des « correspondants », humains ou non-humains. Il est évident que toute analyse dans ce champ doit aborder concrètement les mécanismes de maillage de ces entités les unes avec les autres (Toynbee, 2000). La musique renvoie bien entendu à des questions de sociabilité et le numérique facilite manifestement celle-ci en terme de plaisir, de jeu et de pratiques partagés (Ayers, 2006). Cela est particulièrement évident dans la population jeune, impliquée dans les cultures de partage favorisées par le numérique, non pas seulement pour l'échange de fichiers illégaux, mais également pour le partage de *playlists* d'iPod, d'écouteurs et de logiciels (Bull, 2007). Je laisse intentionnellement de côté la question du remodelage des circuits musicaux par les cultures de partage, pour me concentrer sur une autre question concernant la catégorie des « musiciens », et en particulier celle du « musicien hobbyiste », qualifié naguère d'« amateur ».

En m'appuyant sur une série d'entretiens avec des musiciens amateurs utilisant du matériel numérique, je me suis demandé comment ces musiciens apprenaient à maîtriser ce matériel, s'ils l'utilisaient correctement ou non, comment ils abordaient le processus de composition et quels étaient les efforts physiques engendrés au quotidien par ce que Small appelle *musicking*, un terme englobant l'activité musicale dans son ensemble (Small, 1998). Cela m'a permis de prendre conscience de l'importance d'une population dont la contribution pourtant considérable à la production musicale n'a guère attiré l'attention des milieux universitaires. Je parle bien ici de ce qu'il est convenu d'appeler la « production amateur » et que je qualifie de « nouveaux amateurs » (Prior, 2010).

Dans le domaine de la musique, la notion d'« amateurisme » a été traitée avec bien peu d'égards. En effet, à l'exception de l'étude ethnographique de Ruth Finnegan (1989) sur la création musicale dans une petite ville anglaise, devenue aujourd'hui un classique du genre, très peu d'études se sont penchées en détail sur l'amateurisme. Même Finnegan remarque que l'analyse musicologique a toujours gravité autour des formes les plus « parfaites » et les plus « nobles » de la création musicale. Dans les cursus universitaires sur les musiques populaires, il en résulte une attention disproportionnée accordée aux secteurs les plus commerciaux et spectaculaires d'un champ pourtant beaucoup plus vaste. De toute évidence, il s'agit là de la partie visible de l'iceberg, puisque l'inventaire détaillé des activités liées à la musique révèle un foisonnement de réseaux, de pratiques amateurs, de modalités de création hors des sentiers commerciaux, depuis les chorales et les fanfares jusqu'aux réunions familiales et aux karaokés (Finnegan, 1989 ; Cohen, 1991).

Au Royaume-Uni, les enquêtes sur les pratiques artistiques montrent qu'environ 9% de la population joue d'un instrument de musique, 2% en joue devant un public, et 5% chante devant un public au moins une fois par an (Leadbeater et Miller, 2004). Les technologies électroniques et numériques ont élargi ces réseaux, non seulement en rapprochant des musiciens de même sensibilité (virtuelle et physique), mais en créant des modalités de créativité alternatives à l'articulation de réseaux numériques ou non (Ryan et Hughes, 2006).

Il existe toute une communauté de producteurs ou de « consommacteurs » (Ritzer et Jurgenson, 2010) dont les pratiques commencent à exercer une influence certaine sur les modalités, les lieux et les moyens de création de la musique. Ces nouveaux amateurs possèdent de réelles compétences technologiques et prennent les choses très au sérieux ; ce sont des praticiens convaincus recherchant une qualité professionnelle, mais sans les infrastructures à disposition des professionnels ni les qualifications classiques de ces derniers. Issus très majoritairement, mais pas exclusivement, de la classe moyenne éduquée, ces producteurs investissent leur capital culturel dans des projets et des milieux culturels fonctionnant en auto-organisation. Il est peu probable qu'ils puissent vivre des seuls revenus de leur activité, mais leur sentiment d'identité est intimement lié à ce que Stebbins (2007) appelle « les loisirs sérieux ».

Le professionnel du vingtième siècle était caractérisé entre autre par son monopole sur certains domaines de connaissance et certains objets, ou encore par des compétences très spécifiques. Ces monopoles sont aujourd'hui en pleine mutation ou en plein recul et ce phénomène est dû en partie aux équipements et à leurs usages : les objets et les outils qui faisaient autrefois toute la différence entre l'amateur et le professionnel, sont aujourd'hui à la portée de l'un comme de l'autre. Les équipements sophistiqués qui érigeaient, fut un temps, des barrières financières quasiment infranchissables autour du secteur de la production, ne sont plus une condition préalable à la qualité. Les frontières de l'expertise technologique sont beaucoup plus perméables grâce à la diffusion du « savoir faire » par l'intermédiaire de sites, officiels ou non, proposant des forums de discussion et des bases de données. De nos jours, il est tout à fait possible d'apprendre à faire son propre film, ajouter des filtres d'expression à ses photos ou publier une newsletter. Alors que naguère, les ordinateurs étaient considérés comme de mystérieuses machines de traitement de texte réservées au milieu des

affaires, ils sont envisagés aujourd'hui comme des dispositifs culturels propres à produire des images, monter des films et mixer de la musique.

En voici une illustration. Durant l'été 2008, j'ai eu l'occasion d'interviewer Jyoti Mishra, musicien britannique originaire du sous-continent indien, également connu sous le nom de *White Town*. Pendant une courte période, à la fin des années 90, Mishra a été l'idole des *geeks* de musique et autres musiciens en chambre du monde entier. En 1997, pendant ses études de cinéma et de sociologie à l'université de Derby en Grande-Bretagne, Mishra composa une chanson intitulée *Your Woman* dans une minuscule chambre à l'aide d'un magnétophone huit pistes, d'un micro à 40 € et d'un logiciel informatique gratuit. La chanson, un morceau électro-pop style années 80, était construite autour d'un sample de trompette accrocheur, tiré d'une chanson de Lew Stone et le *Monseigneur Band* datant des années 30 et intitulée *My Woman*.

En octobre 1996, Mishra envoya une démo à Mark Radcliffe, un animateur musical de BBC Radio 1, qui l'apprécia tant qu'il en fit sa « chanson de la semaine ». Le morceau passa donc tous les soirs dans l'émission de Radcliffe. Suivirent une série d'imprévus au sein de Radio 1 : Radcliffe partit en vacances mais son remplaçant continua de programmer le morceau. Chris Evans, un animateur musical intervenant dans une tranche horaire matinale tomba malade. Radcliffe assura la relève et continua à programmer la chanson de Mishra. Les critiques musicaux mirent en avant le côté « fait maison » et les auditeurs se passionnèrent pour ce morceau inspiré d'un sample accrocheur. Les maisons de disques se bousculèrent pour signer *White Town*, et en l'espace de quelques semaines, le disque était propulsé N°1 du top 50 au Royaume-Uni, pour atteindre au final le record de 400 000 exemplaires vendus. Il obtint un Disque d'Or au Canada, 250 000 exemplaires furent vendus aux Etats Unis, et le titre occupa la première place dans huit pays différents. Le magazine *Wired* titra « Directement de sa chambre à la célébrité » (Pemberton, 1997). Mishra signa chez EMI/Chrysalis, enregistra ensuite un album et se brouilla très vite avec sa maison de disque. Il avait malgré tout amassé suffisamment d'argent avec ce seul premier morceau *Your Woman* pour se permettre d'abandonner ses études et devenir musicien indépendant, s'autoproduisant, commercialisant et distribuant lui-même sa musique.

Même si le sentimentalisme de « *Never give up on your dreams* » (N'abandonnez jamais vos rêves) mise en avant par le label de Mishra au moment de son éclosion n'est pas indispensable, il demeure tout à fait remarquable qu'un parfait inconnu d'origine indienne d'environ trente ans ait pu écrire et produire seul un tube, sans aucune aide commerciale ou financière. Cela prouve qu'il est possible d'enregistrer de la musique avec un son professionnel à l'aide de technologies musicales modernes peu onéreuses, et qu'un mode de production basique peut fonctionner. Il serait malgré tout exagéré de considérer ce phénomène comme un réel tournant historique. Les musiciens ont de tous temps cherché à faire avec les moyens du bord, au sens suggéré par Michel de Certeau (1984). Par bien des aspects, les musiciens sont des « consommateurs créatifs » accomplis, improvisant de manière ingénieuse avec tout le matériel et les moyens à leur disposition. Dans le passé, cela impliquait d'aller chercher du matériel dans des endroits improbables, de financer l'enregistrement, de dessiner la pochette, de presser et distribuer le disque, voire de créer un micro label. En d'autres termes, le système « faites-le vous-même » a de tous temps fonctionné.

Nous avons aujourd'hui carrément changé d'échelle et la différence se joue au niveau de la rapidité, de la facilité d'utilisation et de la portée désormais mondiale. On pourrait même émettre l'hypothèse que la philosophie du « faites-le vous-même » si chère à la culture punk rock, a cessé d'être une idéologie contestataire pour devenir une condition nécessaire et intrinsèque de la production musicale. Ce n'est d'ailleurs pas le cas dans les seuls pays occidentaux développés. Même si le fossé numérique entre les pays riches et les pays pauvres existe encore bel et bien, et si l'époque est au sampling de « sonorités ethniques » portées au nues par des artistes comme Missy Elliot ou Madonna en raison de leur « exotisme », des musiciens très pauvres, en République Dominicaine par exemple, parviennent à se procurer du matériel d'enregistrement numérique et à enregistrer et sortir des CD avec des budgets très serrés (Hernandez, 2004).

Bien que le « nouvel amateur » soit en pleine émergence, il reste certainement beaucoup à accomplir pour montrer comment cette catégorie de musiciens croise le chemin d'une industrie du disque en pleine mutation (notamment par ce qu'il est convenu d'appeler la « dés-intermédiation »). Un certain nombre de questions peuvent également se poser sur la nature des espaces numériques occupés par ces nouveaux amateurs, la collaboration numérique à distance n'étant qu'un aspect du phénomène de délocalisation des pratiques. Se pose également la question du type de matériel capable de s'intégrer dans le paysage actuel de la production culturelle numérique.

LES EQUIPEMENTS

Plutôt que de passer en revue l'ensemble des équipements constitutifs du numérique, ou d'approfondir les questions de démocratisation, d'accès et de commerce numériques, je souhaite me concentrer sur un équipement en particulier : l'ordinateur portable, lequel servira de point de départ à mon analyse du rôle du matériel numérique dans les musiques populaires (Prior, 2008b). Mon objectif est ici de montrer que l'ordinateur portable jouit d'un statut ambigu dans ce domaine, d'une part parce qu'il se trouve pris entre le feu de valeurs contradictoires (commerce/créativité, automatisation/authenticité, compétence/supercherie), d'autre part parce qu'il engendre tout un questionnement inquiet sur ce qui entre dans le cadre de la scène et du studio, et ce qui est laissé de côté.

Créer et jouer de la musique avec un ordinateur portable sont aujourd'hui des pratiques courantes, que la musique soit classique, contemporaine ou populaire. Depuis le Kronos Quartet jusqu'aux guitaristes des groupes de rock de quartier, l'ordinateur portable gagne inexorablement l'espace musical. Sous sa forme la plus visible, il occupe le devant de la scène. En effet, le flamboyant logo d'Apple a généré tant de valeur symbolique dans le domaine de la musique électronique qu'il en est venu à incarner de nouveaux paysages sonores stimulants. Tout le monde se souvient des concerts de Madonna à la fin des années 90 et début des années 2000, et de la grappe de serveurs informatiques présents sur scène, dont un Macintosh G5s, qui synchronisaient les lumières, les images vidéos et les séquences audio préenregistrées (von Seggern, 2005). De nos jours, les installations informatiques sont indispensables à l'organisation de méga-concerts car ils contiennent et synchronisent tous les éléments audio-visuels. A un niveau plus modeste, l'ordinateur portable est le médiateur méconnu qui reste en

coulisses, mais se charge d'un accompagnement musical ou d'un nouvel effet sur une ou deux chansons.

Sans même parler des concerts, les musiciens d'aujourd'hui composent directement sur leurs ordinateurs portables, et vont même jusqu'à l'utiliser comme un bloc-notes pour y jeter leurs idées. Tout à la fois outil d'enregistrement, créateur de rythmes de batteries, hôte des logiciels synthétiseurs et mixeur de plusieurs fichiers en un seul, l'ordinateur portable incarne la convergence technologique (Jenkins, 2006). Effectivement, pour peu qu'on possède le bon logiciel, le portable remplace une foule de matériels : portastudio multipistes, synthétiseurs, table de mixage, samplers, tranches de console, compresseurs, ampli de guitares, pédales d'effets et modules de sons. Ajoutons à cela la connectivité numérique intégrée au système et la possibilité de télécharger les chansons une fois produites vers Internet, d'en assurer la promotion, la diffusion et l'écoute par autrui. Nous sommes donc ici en présence d'une unité de production tout-en-un associant composition, diffusion et consommation. On ne saurait trop souligner l'importance de cette convergence, et on peut dire qu'en cela, l'ordinateur est un véritable méta-dispositif technologique.

L'ordinateur portable ne s'est toutefois pas immiscé sans heurts dans les cultures musicales. En fait, ce que l'anglais qualifie de *laptop music* a très nettement accentué les inquiétudes nourries quant aux questions d'authenticité et de compétence, car on reproche à la machine de se substituer à l'humain et de le singer. Commençons par le contexte de la scène : les signes extérieurs d'activité corporelle y sont ténus et à peine perceptibles. En général, le musicien aux commandes de l'ordinateur se tient debout, assis ou accroupi derrière l'appareil ouvert, et c'est à peine si l'on perçoit le lien entre les sons produits et les postures physiques. Au mieux, cela entretient l'idée que c'est la boîte noire ou en titane qui fait tout le travail, et que la contribution du musicien/technicien est minime ; au pire, on considérera qu'il se contente d'appuyer sur la touche *play* et consulte ensuite ses e-mails. La *laptop music* est porteuse d'une certaine ambiguïté, qui se manifeste dans les réactions du public et dans son hésitation marquée à danser ou à applaudir (Cascone, 2003). Le travail de création est pour la plus grande part mis au crédit de la machine et non du musicien, et il est alors bien difficile d'imposer l'idée que la main de l'homme est à l'origine de la musique et que son rôle est indéniable et bien réel dans l'interprétation d'un morceau.

Les critiques reprochent régulièrement aux « musiciens cyborgs » leur manque de dynamisme, même s'il est communément admis aujourd'hui que l'ordinateur est un instrument de musique à part entière, et que les musiciens sont beaucoup plus actifs qu'ils n'y paraissent (Davis, 2002). Cependant, la présence de matériel automatisé et le manque d'investissement physique dérangent, précisément parce que les codes dominants de la musique ont imposé l'image d'une intervention humaine à laquelle on laisse libre cours. Cela se confirme à la fois dans les réactions du public, des auditeurs, des critiques et des musiciens eux-mêmes. Beaucoup d'entre eux essaient de réagir et lever l'ambiguïté en donnant au public un aperçu de leur travail : projection en direct de leur bureau d'écran sur un écran géant, affichage des bandes de fréquence musicales en temps réel, webcams installées sur leur matériel pour témoigner en détail de leur travail, dispositifs tactiles ou encore spectaculaires contrôleurs MIDI interactifs. Dans d'autres cas, ce malaise entre automatisation et créativité humaine est tourné en dérision, à

l'image des groupes Kraftwerk et Daft Punk qui « robotisent » leur expertise high-tech sur scène (Bell, 2006). Cependant, ces explicitations interviennent au beau milieu d'un imbroglio d'opinions bien affirmées et souvent contradictoires qui engloutissent peu ou prou la question de la musique d'ordinateur jouée sur scène. L'ordinateur est un objet inanimé mais suffisamment puissant pour justifier la critique. Le musicien se fait technicien (au milieu de connotations de travail manuel assisté par ordinateur), mais conserve le prestige dû à l'auteur. Le public lui reproche son manque d'implication physique mais voudrait malgré tout savoir ce qu'il fait

L'ordinateur portable n'est peut-être pas tout à fait à sa place (Douglas, 1970). C'est un objet dont les qualités chahutent un certain nombre de présomptions sur la place qu'il devrait occuper dans un domaine culturel qui a traditionnellement fait preuve de méfiance à l'égard de l'artifice et de l'automatisation. Pour cette raison, il n'a pas vraiment « sa place » sur scène, contrairement aux autres instruments, et on lui confère un surplus de valeur en ce qu'il est censé repousser les limites du travail envisageable. On le suppose en effet capable d'accomplir une plus grande quantité d'ouvrage que le technicien lui-même. Dans la plupart des concerts, c'est le seul dispositif visible non spécifiquement conçu pour la musique, puisqu'il ne produit pas de sons à proprement parler. Voilà qui renforce l'idée que c'est un imposteur par ailleurs coupable de proximité avec le monde des affaires. Il en ressort au final l'image d'un outil de gestion plutôt que d'un instrument de musique. Je ne cherche pas à nier le fait que l'ordinateur portable est très largement utilisé pour de multiples fonctions dans le domaine des loisirs, des affaires et de la création. Il est évident qu'il a dépassé sa fonction première et unique de traitement de texte pour homme d'affaires aisé. Mais à tout le moins, sa situation met en lumière son statut ambivalent dans la culture musicale, essentiellement parce que la musique a élaboré son propre contingent de valeurs relativement spécifiques. J'en déduis que l'ordinateur portable sert de paramètre fictif dans le débat ouvert entre ce qui a sa place dans le monde de la musique et ce qui n'en a pas : la productivité et la création, la réalité et la virtualité, le jeu et le travail, la cybernétique et l'organique.

Il faut tout de même souligner le fait que l'ordinateur portable a une fonction de loupe permettant de mettre en lumière, bousculer et démanteler les codes de la production culturelle contemporaine. Après tout, les règles d'écoute et d'interprétation ne sont pas immuables. Un siècle entier d'enregistrements musicaux et d'expérimentations a déjà transformé nos attentes sur la musique, son mode de création, les sonorités, les espaces et les formats qui nous permettent de l'écouter (Pinch et Bijsterveld, 2003). En outre, l'émergence d'un public plus jeune et plus au fait des technologies numériques a fait évoluer les esprits sur certaines questions : ce qui a sa place dans le domaine musical, ce qui est constitutif de la musique et du musicien. Pourtant, ces mutations dépendent de discrets changements de valeur s'accumulant au fil du temps, et entre autres d'une uniformisation des codes traditionnels et des pratiques plus récentes. En bref, au fur et à mesure que les régimes numériques prennent forme, les limites de ce qui est acceptable évoluent : de la boîte à rythme aux applications iPhone, les équipements numériques servent de paramètres fictifs à l'évolution des idées à propos du véritable sens de la créativité, de la musique et des pratiques.

C'est à ce terme de « pratiques » que je souhaite consacrer mon troisième et bref volet.

LES PRATIQUES NUMÉRIQUES

Sous bien des angles, l'avènement de nouveaux équipements va *de facto* de pair avec une transformation des modalités de production, à savoir les habitudes et les rituels quotidiens du *musicking*. Ce fut certainement le cas lorsque les systèmes informatiques de fenêtrage et les stations audio-numériques apparurent. En effet, on pourrait affirmer que les programmes d'édition numérique sont à la musique ce que le traitement de texte est à l'écriture. Ce dernier engendre un certain nombre d'interactions entre l'homme et la machine qui ont considérablement modifié les pratiques d'écriture. Le rituel de la composition se trouve remodelé par l'esthétique de la mise en page et tous les processus cognitifs qu'elle implique. Ainsi, les musiciens qui composaient et enregistraient autrefois avec du matériel analogique (magnétophone quatre pistes par exemple) évoquent souvent l'effort à fournir pour adapter leur raisonnement et leur pratique à la composition sur station audionumérique. « La pensée numérique », pour ainsi dire, exige une mutation des automatismes et des modes de fonctionnement, ainsi qu'un effort d'adaptation au mode tactile pour composer dans les nouveaux espaces technologiques agencés en fenêtres, menus, barres de défilement et curseurs.

Cela ne signifie pas que l'ordinateur et ses interfaces décident formellement des tâches à accomplir en lieu et place des créateurs. L'histoire de la technologie et celle de la musique ne sont faites que de détournements, d'accidents et d'imprévus précisément parce que les objets sont parfois détournés de leur usage premier (Grint and Woolgar, 1997). Même les applications les moins souples peuvent faire l'objet d'une mauvaise interprétation, de piratage, d'erreurs, de *bugs* et d'incompatibilités modifiant leurs fonctions ou ayant des conséquences fortuites – par exemple la réécriture d'un code informatique, le plantage de tout le système, une note MIDI décalée ou bien la perte des données musicales. Le code et l'interface imposent bel et bien des limites majeures, et les utilisateurs sont largement à même de réagir au logiciel de façon appropriée. Le copier-coller est une fonction clé en raison des besoins d'agencement des données musicales numériques dans l'espace de composition, et les blocs d'information MIDI sont déplacés et repositionnés en modules sur un mode chronologique. Cela signifie que la composition est à la fois le résultat d'un mouvement de curseur, d'un défilement, d'un clic, et de notes jouées sur un clavier ou une guitare. Les codes étant devenus la représentation visuelle du studio, avec leurs simulations et leurs icônes, l'utilisateur a devant lui une surface qu'il peut parcourir et sur laquelle il peut jouer. L'écriture musicale devient du coup une pratique souple, qui progresse à la vitesse d'une combinatoire d'opérations de copié-collé ou d'annulation, l'interface représentant le travail sous forme d'un paysage numérique malléable.

L'avantage des logiciels tels que Logic, Reason, Cubase ou Ableton est qu'ils permettent une malléabilité instantanée de la musique sur l'écran sous forme de segments mobiles, au lieu des laborieuses manipulations de bandes audio. En particulier, la fenêtre « Arrangement » offre un espace numérique composé de plusieurs compartiments qui font apparaître la structure du morceau ainsi que les plus infimes possibilités de modifications lorsque ces compartiments sont agrandis et retravaillés. Le logiciel permet ainsi de bénéficier d'un maximum de rapidité et de flexibilité textuelle grâce à la

fragmentation visuelle de la composition. A l'instar d'autres nouveaux médias – décrits par Lev Manovich – la musique ainsi créée n'est ni définitive, ni reproductible à l'identique, comme ce serait le cas dans une lecture benjaminienne traditionnelle (Manovich, 2001). A l'inverse, elle offre des possibilités infinies de versions différentes, autorisées ou non.

De toute évidence, il reste beaucoup à dire sur ces nouvelles pratiques d'interactions entre les musiciens et les consommateurs, et sur leurs modes respectifs d'appropriation des environnements et des dispositifs numériques. Par exemple, l'usage conjugué de l'ordinateur portable, d'Internet et du wifi permet aux musiciens de délocaliser de plus en plus leur travail, ce qui autorise des pratiques nomades, ou encore des collaborations avec des musiciens du monde entier. A l'image des utilisateurs de l'iPod, les musiciens nomades font l'expérience de l'imbrication des rythmes corporels et des objets technologiques qui s'expriment dans un contexte tout autant public que privé de connaissance et de consommation : que ce soit des jam-sessions spontanées dans des lieux improbables, ou l'échange et la copie de fichiers musicaux. En d'autres termes, les régimes numériques sollicitent et dépendent des utilisateurs impliqués dans des activités et des espaces relativement différents. Ils nous incitent pour le moins à nous pencher sur les caractéristiques physiques traditionnelles du studio et à examiner dans quelle mesure nos pratiques configurent les régimes numériques tout autant qu'elles y sont attentives – en rassemblant des échantillons numériques sur un disque dur, en organisant un concert par e-mail, en créant le site Internet d'un groupe ou en lançant son portable pour un concert.

LES STYLES

En définitive, toutes ces évolutions ont des implications certaines sur les styles, les formes et les genres musicaux. Par exemple, certains journalistes ont affirmé que les genres musicaux ne pouvaient plus être classés dans des catégories restrictives et bien délimitées, l'avènement du numérique ayant bouleversé ces catégories génériques. Selon Sandywell et Beer, avant les années 80, les genres étaient en général immuables et les codes stylistiques qui délimitaient chacun d'entre eux ne laissaient que peu de place à la dissidence. Aujourd'hui, alors que le classement par genre est toujours appliqué par le marketing, et sert de points de référence aux musiciens et aux fans, les paysages stylistiques de la musique se sont délités pour laisser place à une multitude de styles temporaires en constante composition et décomposition, dans un contexte numérique de samplers, séquenceurs et logiciels de montage. Ainsi donc, « ce que nous considérions auparavant comme des catégories stables et distinctes de la culture populaire, se sont transformées en répertoires fluctuants, subordonnés aux nouvelles transformations et interprétations numériques (Sandywell et Beer, 2005).

Dans ce bric-à-brac numérique, aucun style musical n'est à l'abri d'emprunts et d'hybridations, aucun genre n'est complètement indépendant des autres. Les genres musicaux sont au contraire systématiquement hybrides. L'arrivée des suites logicielles d'édition de musique, du sampling numérique et des lecteurs MP3 en particulier, a largement facilité le mixage des styles, créant de ce fait une myriade de micro-genres et de sous-genres. D'après Sandywell et Beer, on peut identifier trois types de *morphing* : l'*intra-morphing* lorsque l'interprète remodèle sa musique à l'intérieur des conventions existantes d'un genre spécifique (par exemple Jay-Z passant du hip

hop « underground » au hip hop « grand public »). L'*inter-morphing* s'opère *entre* genres (un groupe de rock indé qui se transforme par exemple en groupe d'electronica). Enfin, le *trans-morphing* qui se produit lorsque de nouveaux genres ou styles sont créés par la combinaison de nombreux autres styles (la création d'un hybride entre la pop et l'opéra dans le cas des *Opera Babes* en est une illustration).

Bien sûr, ces propos sur l'instabilité des étiquettes et l'hybridation sont trompeurs en ce qu'ils semblent contester que les genres musicaux prédominants se maintiennent et continuent d'être populaires, en tant que pratiques et comme catégories dans la sphère commerciale. Il est tout aussi vrai que ce que nous pourrions appeler les « métagenres », ce que recouvrent les appellations généralistes rock, folk et jazz, font preuve d'une certaine stabilité dans le domaine des musiques populaires. Nous pourrions également souligner que les musiques populaires se sont *de tous temps* caractérisées par une boulimie d'emprunts et de démarquages : l'interpénétration du blues, du gospel, du jazz, du funk, de la soul, et autres, est bien connue. Mais aujourd'hui, l'ampleur du phénomène est sans précédent, puisque le *morphing* entre les genres, à l'intérieur d'un genre donné ou par combinaison des genres, est poussé à l'extrême. Les mondes musicaux contemporains sont certainement moins figés et moins prévisibles qu'autrefois, entre autre en raison d'un assouplissement des pratiques de production et des technologies associées. A cet égard, la numérisation a certainement contribué à la confusion des genres et à la suppression des frontières entre les styles musicaux. Même une analyse superficielle des réseaux en ligne tels que *myspace* révèlent la formidable diversité de ce bric-à-brac de genres qui va de l'anti-folk jusqu'au zouglou.

L'essor du *mashup*, genre musical hybride, est un cas bien particulier. Le *mashup* est un mélange de styles, de chansons ou d'albums fondus en un seul morceau. Les *mashups* sont des compositions uniques composées d'éléments provenant d'une ou plusieurs chansons appartenant à des genres ou périodes disparates. En règle générale, ils contiennent des extraits vocaux d'une chanson mixés ou recouverts par l'accompagnement musical d'une autre. Dérivé des pratiques des DJ et de l'esthétique hip-hop privilégiant le choix de samples dans des styles musicaux très variés, le *mashup* ne se contente pas d'assortir des *beats* ou de courtes phrases musicales, mais des chansons ou des albums entiers. Tout le monde se souvient du cas de *The Grey Album* de Danger Mouse en 2004, qui avait « amalgamé » l'album blanc des Beatles à *The Black Album* de l'artiste hip-hop Jay-Z. A l'aide d'un logiciel audio disponible, Danger Mouse a « greffé » en toute illégalité des samples instrumentaux numériques de l'album *The Beatles* à des extraits *a capella* de Jay-Z. Bien qu'il n'ait été tiré qu'à 3 000 exemplaires, *The Grey Album* fut diffusé officieusement sur des forums Internet et des réseaux pair à pair, pour devenir l'un des albums les plus populaires et le mieux reçu par la critique de cette année-là.

Le *mashup* donne lieu à des associations d'artistes improbables dans les fenêtres des séquenceurs numériques. Il fait changer d'échelle au sampling et au remix. De façon révélatrice, on recommande aux débutants du *mashup* de prendre le temps d'importer le plus de chansons possibles dans l'application choisie, d'aligner les tempos et les tonalités, et d'écouter pour repérer des combinaisons intéressantes. Marier les tempos de deux morceaux différents avec une platine et des vinyles est une pratique qui existe depuis toujours, mais les logiciels d'édition musicale ont permis de désolidariser tempo et

tonalité, de sorte que deux chansons composées sur deux tonalités différentes, peuvent finalement être harmonisées. Toutes les combinaisons sont possibles puisque les limites verticales sont compressées pour permettre un nombre illimité de croisements, chaque genre musical activant l'autre. En bref, le style se transforme en informations malléables pouvant être greffées, reconfigurées et retravaillées en un nombre illimité de combinaisons, ce qui permet aux « bricoleurs » professionnels et amateurs de créer leurs propres mondes musicaux.

CONCLUSION

Si nous sommes effectivement entrés dans une phase ou un régime numérique, c'est bien parce que la technologie numérique ne se contente pas de remanier la culture moderne, mais la radicalise et en repousse les limites. Elle modifie nos opinions sur la musique, ce que le mot recouvre, ses contenus, qui peut prétendre faire de la musique et de quelle façon. Les technologies numériques d'édition musicale ne sont pas « révolutionnaires » à proprement parler, mais elles sont uniques de par leur potentiel combinatoire, leur capacité à associer et détourner de leurs fonctions premières de vieux équipements analogiques, mais aussi à encourager l'apparition de nouveaux styles. Le numérique sous-tend l'ère de l'hypermodernité car c'est un régime d'expansion culturelle, de flexibilité et de sophistication universelle (Thrift, 2005). De ce fait, les technologies logicielles offrent un certain nombre d'opportunités en termes de formes, de créativité et de jeu. Il ne s'agit pas de trouver une trace de numérique dans la production musicale contemporaine, comme si le fait d'être à l'affût de la moindre présence de code informatique suffisait. C'est beaucoup plus que cela. Le numérique est un prérequis pour une grande partie du processus de production, que ce soit la composition, le montage, le mixage ou la mastérisation audio. L'utilisation des stations audionumériques a transformé les modes d'écriture et de production musicales, non seulement parce que les musiciens, les producteurs et les ingénieurs ont de nouveaux outils à leur disposition pour effectuer des tâches qu'ils accomplissent depuis toujours, mais également parce que le numérique modifie la manière dont ils créent de nouvelles formes musicales, et les mécanismes de pensée à l'origine de ces dernières. Vu sous cet angle, l'ordinateur et ses logiciels ne sont plus des outils, mais des médiateurs quotidiennement à l'œuvre dans les interactions entre l'homme et le non-humain.

Toutefois, il est essentiel de résister à la tentation d'exagérer l'ampleur de ces transformations, même si on peut la comprendre. Timothy Taylor affirme par exemple que « l'avènement des technologies numériques au début des années 1980 marque le début de ce qui pourrait bien être le changement le plus fondamental dans l'histoire de la musique occidentale, depuis l'invention de la notation musicale au neuvième siècle » (Taylor, 2001). Les affirmations de ce genre sont spectaculaires mais guère utiles, car elles présument ce qu'elles veulent évaluer, ignorant de ce fait la trajectoire à long terme de l'histoire culturelle et réduisant les mécanismes complexes de reconfiguration sous les vocables de « révolution absolue ». Evidemment, aucune construction techno-culturelle ne peut surgir du néant dans sa forme définitive. Il y a toujours une période pendant laquelle la segmentation des divers modes de fonctionnement n'est pas encore clairement en place, et la coexistence de l'analogique et du numérique est ainsi le produit inévitable d'histoires complexes de développement. Ces phases de coexistence peuvent

également désorienter les sociétés qui en font l'expérience. Une part de cet embarras prend une forme taxinomique et s'apparente à une confusion des catégories et à une résistance au changement.

Le vrai défi sera donc de saisir les contours et la signification des technologies numériques au fur et à mesure de leur développement, et d'analyser la manière dont elles s'amalgament au facteur humain dans le réseau des flux de données, et modifient donc les rituels et les habitudes musicales dans des domaines élargis de production et de consommation culturelles. En effet, notre engagement dans les technologies numériques de l'information est l'un des phénomènes les plus étonnants et fulgurants de ces dernières années. Il amplifie les possibilités de travail créatif et lui ouvre de nouveaux espaces tout en remodelant les pratiques collaboratives, ainsi que les moyens et les relations de la production culturelle. Ces alliances, ces forces et ces réalités méritent toute notre attention d'universitaires, car la culture est passée à la vitesse supérieure et la culture populaire aborde un nouveau virage dans un périple déjà passablement tourmenté.

REFERENCES

- AUSLANDER, P. (1996) "Liveness as Performance", in *Performance and Cultural Politics*, Elin Diamon (ed.), Londres : Routledge.
- AYERS, M. P. (ed.) (2006) *Cybersounds: Essays on Virtual Music Culture*, New York : Peter Lang.
- BELL, D. (2006) *Science, Technology and Culture*, Maidenhead: Open University Press.
- BENNETT, T., FRITH, S., GROSSBERG, L., SHEPHERD, J., TURNER, G., (eds) (1993) *Rock and Popular Music: Politics, Policies, Institutions*, Londres : routledge.
- BLOOMFIELD, T. (1991) *New Left Review*, 190: 59-81.
- BULL, M. (2007) *Sound Moves: iPod Culture and Urban Experience*, Londres : Routledge.
- CASCONI, K. (2003) "Introduction", *Contemporary Music Review*, 22 (4): 1-2.
- COHEN, S. (1991). *Rock Culture in Liverpool: Popular Music in the Making*. Oxford : Oxford University Press.
- DAVIS, E. (2002) "Songs in the Key of F12", *Wired*, 10 (5).
- DE CERTEAU, M. (1984) *The Practice of Everyday Life*, Berkeley: University of California Press.
- DOUGLAS, M. (1970) *Purity and Danger*, London: Routledge et Kegan Paul.
- FINNEGAN, R. (1989) *The Hidden Musicians: Music-Making in an English Town*, Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- FRITH, S. (1978) *The Sociology of Rock*, Londres : Constable.
- GREGORY, G. (1985) *Japanese Electronics Technology: Enterprise and Innovation*, New York : John Wiley and Sons.
- GRINT, K. et WOOLGAR, S. (1997) *The Machine at Work*, Cambridge : Polity.
- HERNANDEZ, D. (2004) "Building Bridges Across the Digital Divide: An Interview with Giovanni Savino", *Journal of Popular Music*, 16 (1): 99-108.
- HEBDIGE, D. (1979) *Subculture: The Meaning of Style*, Londres : Methuen.
- INGLIS, I. (ed) (2006) *Performance and Popular Music*, Aldershot : Ashgate.
- JENKINS, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Londres : New York University Press.
- JONES, S. (1992) *Rock Formation: Music, Technology, and Mass Communication*, Londres : Sage.
- KAKEHASHI, I. (2002) *I Believe in Music: Life Experiences and Thoughts on the Future of Electronic Music by the Founder of the Roland Corporation*, Milwaukee : Hal Leonard.

- KLEINMAN, D. (2005) *Science and Technology in Society*, Oxford : Blackwell.
- KRETSCHMER, M. (2005) "'Artists' Earnings and Copyright: A review of British and German music industry data in the context of digital technologies" *First Monday*, 10/1 (January): pp. 1-20.
- LASH, S. et URRY, J. (1994) *Economies of Signs and Space*, Londres : Sage.
- LEADBEATER, C. et MILLER, P. (2004) *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*, Demos report.
- MACKENZIE, D. et WAJCMAN, J. (eds) (1999) *The Social Shaping of Technology*, Buckingham : Open University Press.
- MARSHALL, L. (2004) "The Effects of Piracy Upon the Music Industry: A Case Study of Bootlegging", *Media, Culture and Society*, 26(2) : 163-181.
- MANOVICH, L. (2001) *The Language of New Media*, Cambridge, MA.: MIT Press.
- MILNER, G. (2009) *Perfecting Sound Forever: The Story of Recorded Music*, Londres : Granta.
- PETERSON, R. (1990) "Why 1955? Explaining the Advent of Rock Music", *Popular Music*, 9(1): 97-116.
- PEMBERTON, D. (1997) "Bedroom to Big Time", *Wired* 5.06 (Juin).
- PINCH, T. et BIJSTERVELD, K. (2003) "Should One Applaud? Breaches and Boundaries in the Reception of New Technology in Music", *Technology and Culture*, 44 (3) : 536-559.
- POSCHARDT, U. (1998) *DJ Culture*, Londres : Quartet Books.
- PRIOR, N. (2008a) "Software Sequencers and Cyborg Singers: Popular Music in the Digital Hypermodern", *New Formations*, 66: 81-99.
- PRIOR, N. (2008b) "OK Computer: Mobility, Software and the Laptop Musician", *Information, Communication and Society*, 11 (7), Octobre 2008 : 912-932.
- PRIOR, N. (2010) "The Rise of the New Amateurs: Popular Music, Digital Technology and the Fate of Cultural Production", in *Handbook of Cultural Sociology*, John R. Hall, Laura Grindstaff et Ming-cheng Lo (eds), Routledge, 2010.
- RITZER, G. et JURGENSON, N. (2010) "Production, Consumption, Prosumption", *Journal of Consumer Culture*, 10 (1): 13-36.
- RYAN, J. and HUGHES, M. (2006) "Breaking the Decision Chain: The Fate of Creativity in the Age of Self-Production." In Michael D. Ayers, ed., *Cybersounds: Essays on Virtual Music Culture*. New York : Peter Lang.
- SANDYWELL, B. et BEER, D. (2005) "Stylistic Morphing: Notes on the Digitalisation of Contemporary Music Culture", *Convergence*, 11 (4): 106-121.
- STEBBINS, R. (2007) *Serious Leisure: A Perspective for our Time*, Edison, NJ: Transaction Publishers.
- SMALL, C. (1998) *Musicking: The Meanings of Performance and Listening*, Middletown, CT.: Wesleyan University Press.
- TAYLOR, T. (2001) *Strange Sounds: Music, Technology and Culture*, Londres : Routledge.

THÉBERGE, P. (1997) *Any Sound You Can Imagine: Making Music / Consuming Technology*, Hanovre et Londres : Wesleyan University Press.

THRIFT, N. (2005) *Knowing Capitalism*, Londres : Sage.

TOYNBEE, J. (2000) *Making Popular Music: Musicians, Creativity and Institutions*, Aldershot : Ashgate.

VON SEGGERN, J. (2005) *Laptop Music Power! The Comprehensive Guide*, Boston : Thomson.